MANUAL DE USUARIO

MÁQUINA ARCADE MODELO CABI0001

Última actualización: Septiembre 2014

www.KrakenMachines.com

Contenido

1. Contenidos del Envío 3
2. Partes de la Máquina 3
3. Configurar el colector de monedas 6
4. ¿Cómo Jugar? 6
5. Configuración de la Máquina 7
6. Juegos incluidos 9
7. Si tienes algún problema 10
8. ¿Quiénes Somos? 10

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

1. CONTENIDOS DEL ENVÍO

Dentro de la caja habrás recibido:

- Una máquina arcade modelo CABI0001
- Un cable de alimentación con enchufe español (europeo)
- Dos llaves para acceder al interior de la máquina
- Un pequeño manual del fabricante de la placa de juegos: en el presente manual hay bastante más detalle sobre la máquina, por lo que se recomienda utilizar este en su lugar
- Documentación de compra

Este manual puede encontrarse en formato digital junto con otros recursos de ayuda en http://www.krakenmachines.com/es/content/10-manuales-de-uso-y-recursos-para-tu-maquina-recreativa

2. PARTES DE LA MÁQUINA

La máquina está formada por un armario de madera con un monitor y teclado en la parte frontal, tres puertas con cerradura (una trasera para acceder al interior de la máquina y dos delanteras, con el mecanismo de recogida de monedas, al botón de partida gratis y que permite acceder a la recogida de las monedas introducidas) y conector para el cable de alimentación, así como botón de encendido y rueda de volumen. Todas las puertas con cerradura se abren con la misma llave (se facilitan dos copias de esta llave).

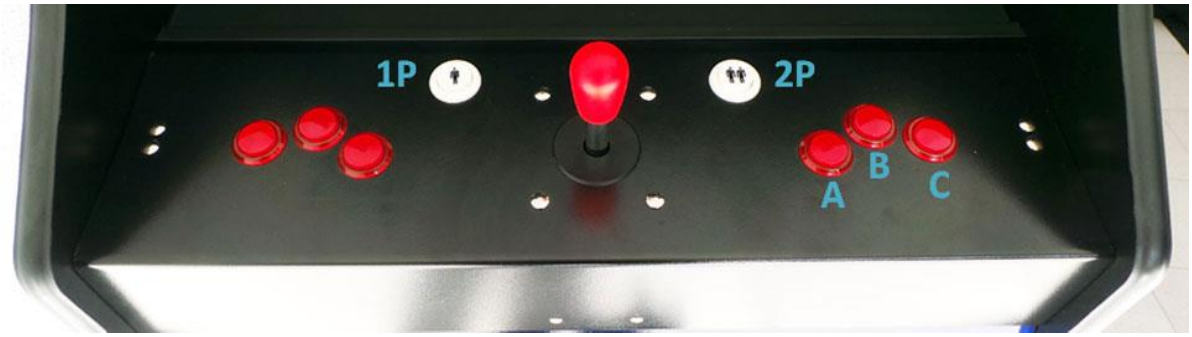
La Máquina

La máquina tiene el siguiente aspecto y medidas. La altura se considera hasta la parte más alta de la máquina, y el fondo hasta la más sobresaliente. En la parte superior la máquina tiene un letrero y dos altavoces. En la parte central se encuentra el monitor

El Teclado

Esta máquina tiene controles para un jugador pero dos jugadores pueden jugar por turnos. El jugador cuenta con un botón “1P” (1 “player”) o “2P” (2 “player”) para iniciar la partida, una palanca de dirección y 3 botones rojos iluminados a la derecha (para diestros) o a la izquierda (para zurdos). En la siguiente figura se muestran los controles descritos.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130



La Parte Trasera

En la parte trasera existen los siguientes elementos:

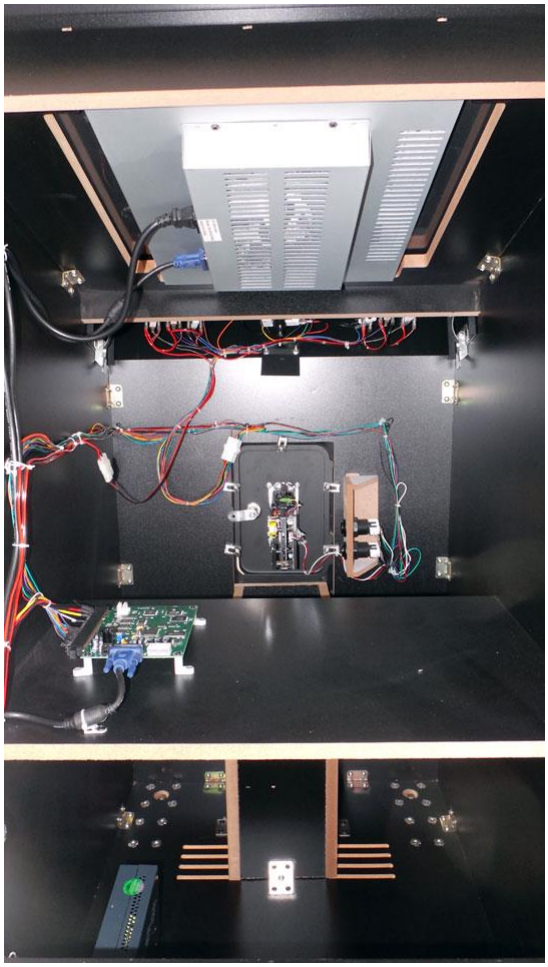
- Cerradura para introducir una de las llaves y acceder al interior de la máquina. No es necesario acceder a éste para la operación normal de la máquina.
- El conector para enchufar la máquina con el cable de alimentación.
- El botón de encendido. Cuando está con el 0 pulsado, se encuentra apagada y cuando está con el 1 pulsado, se encuentra encendida.
- Una rueda para ajustar el volumen de la música en la parte inferior izquierda.
- Asas en la parte trasera para transportar la máquina con la ayuda de las ruedas que existen en la parte inferior de la máquina.

El Interior

Con cualquiera de las dos llaves que se incluyen en el envío es posible abrir la puerta de la parte trasera y acceder al interior de la máquina. Es importante no permitir que niños o personas ajenas accedan al interior ya que podrían sufrir algún accidente y/o desconectar alguno de los elementos y provocar que la máquina dejara de funcionar.
Al interior se puede acceder por la parte trasera o delantera y, en cada una de ellas, se encuentran los siguientes elementos:

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

PARTE TRASERA



- La parte trasera del monitor en el que se muestran los juegos
- La placa Jamma en la que están almacenados todos los juegos. Esta placa tiene en su parte superior un grupo de cuatro conmutadores (“dips”) que pueden usarse para configurar la máquina. Ver la sección “Configuración de la Máquina”.
- La fuente de alimentación, encargada de transformar la corriente alterna en continua para proporcionar energía a los distintos componentes.

PARTE DELANTERA

- En la puerta superior, está el mecanismo colector de monedas. Para configurar la moneda que se utilizará como crédito será necesario acceder a éste, tal y como se describe en el apartado de Configurar el Colector de Monedas.
- También se puede acceder al al botón de partida gratis (es el que se encuentra en la parte superior)
- La puerta inferior permite acceder al cajón para recoger las monedas introducidas por los jugadores

La parte inferior

En la parte inferior hay cuatro patas regulables en altura con pie de goma y cuatro ruedas. Si quieres poder mover la máquina con facilidad usando las ruedas, gira las patas para se coloquen en altura por encima de las ruedas. En cambio, si quieres que la máquina se quede fija en una posición, gira las patas en la dirección contraria para que se posicionen por debajo de las ruedas.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

3. CONFIGURAR EL COLECTOR DE MONEDAS

El dispositivo colector de monedas permite configurarse para aceptar monedas de cualquier parte del mundo o incluso fichas. Es necesario configurarlo para utilizar un tipo concreto de monedas.

La configuración que se indica a continuación solo es necesario realizarla una vez, si se va a utilizar la máquina con monedas. Si no se quieren utilizar monedas, el botón "partida gratis" en la parte interior de la máquina permite añadir créditos sin necesidad de introducir monedas.

La configuración se hace en dos pasos:

1. Establecer la moneda que aceptará el dipositivo. Esta configuración se realiza físicamente en el dispositivo introduciendo una moneda de muestra. Utiliza monedas a partir de 10 céntimos ya que, las monedas más pequeñas podrían quedarse atascadas dentro del mecanismo. Si esto ocurriera, introduce una moneda aceptada para ayudar a que salga la que se ha quedado atascada. Puede verse en este apartado la descripción detallada.
2. Configurar cuántos créditos se obtienen cuando se introduce la moneda especificada.Para configurar cuántas monedas es necesario introducir por partida mira la sección Configuración de la Máquina.

4. ¿CÓMO JUGAR?

Asegúrate que la máquina está enchufada y que el botón de encendido está en la posición del 1 pulsado. Introduce una moneda (de las que has configurado como válidas) o aprieta el botón de "Partida gratis".

Para moverse entre juegos de la lista (debes tener al menos un crédito)
Para jugar el juego seleccionado
Para ver la demostración (*preview*) del juego

Introduce una moneda o pulsa el botón de partida gratis para moverte entre los juegos. Utiliza la palanca para moverte. Si estando en el último la mueves abajo o a la derecha, se pasa a la siguiente página, hasta visualizar los 60 juegos.

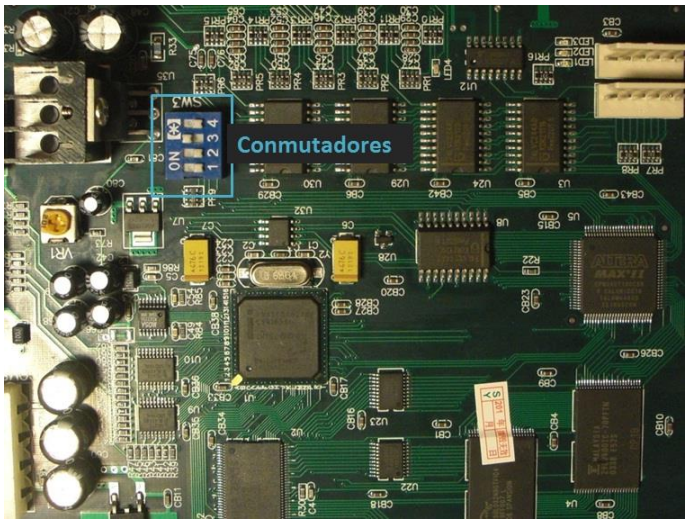
Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

Para jugar, pulsa el botón “1P” para jugar a una partida con uno o con dos jugadores, respectivamente). Si estando sobre cualquier juego pulsas el primer botón rojo (del teclado de la derecha o el de la izquierda), se entra en un modo de demostración en el que se visualiza la intro y unos segundos del juego.
Cada juego necesita unos controles distintos (la palanca y alguno o todos de los botones). Si se está jugando a dos jugadores, una vez el primer jugador pierde el turno, éste tiene que ceder el teclado al segundo para que pueda jugar y así sucesivamente.
Cuando la partida finaliza, se vuelve automáticamente al menú.

5. CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA

La máquina ya viene configurada con unos parámetros por defecto válidos para el funcionamiento normal. Accede solo a esta configuración si necesitas modificar alguno de los parámetros que se indican a continuación.

Para configurar la máquina hay que acceder al menú de “Setup”. Para ello, hay que abrir la puerta trasera y cambiar la posición del conmutador 4 a “On” (puede ser necesario usar un bolígrafo o similar para cambiarla). Los conmutadores se encuentran en la parte superior de la placa Jamma, según se indica en la siguiente imagen.

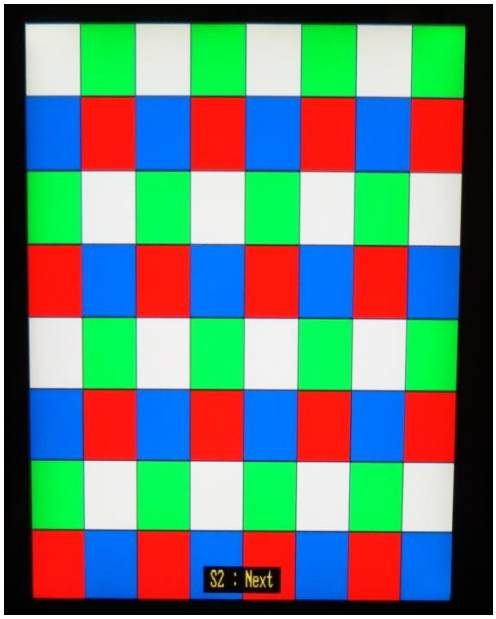


Los conmutadores de la placa Jamma permite modificar las siguientes opciones:

Conmutador	Opción	Descripción
1	**Orientación de la pantalla**	Indica si la pantalla está en posición normal (“Off”) o invertida (“On”). **No modificar.**
2	**Modo de pantalla**	Indica si la pantalla es de tipo CGA (“Off”) o VGA (“On”). **No modificar.**
3	**Guardar récords**	Hace que las puntuaciones récord de los juegos se guarden (“On”) o se olviden al terminar de jugar (“Off”).
4	**Menú de configuración**	Habilitar el menú de configuración (*setup*) de la máquina cuando está en “On”.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

Tras dejar el conmutador 4 en “On”, se accede automáticamente al menú de prueba y configuración en cuanto se enciende la máquina. Primero se visualiza un patrón de prueba de vídeo:



Y al pulsar el botón “S2” se accede al menú de configuración propiamente dicho:

System
DIPSW Setup
1 2 3 4 5 6 7 8
1 OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF
2 OFF OFF ON OFF OFF OFF OFF OFF
1: ON Ms.Pacman
2: ON Galaga
Coin 1: 1 Coin 1 Credit
Coin 2: 1 Coin 1 Credit
Demo Music: Yes
Game Demo Sound: No
Free Play: Yes
Cabinet: Upright/1 Control
Trackball Ori: Normal
Trackball Sig: Normal
*TRACKBALL : Cursor
↑/↓ : Select
S1 : ON/OFF
←/→ : Move
Start : Setup
S3:Last S2:Next

Aquí pueden configurarse los siguientes parámetros:

Elemento	Posibles valores	Descripción
“Demo Music”	Yes / No	Indica si en el menú de selección de juegos suena música de fondo o no.
“Game Demo Sound”	Yes / No	Indica si en el modo de demostración de cada juego (véase más arriba cómo

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

Elemento	Posibles valores	Descripción
		acceder a él) se permite sonido o no.
“Free Play”	Yes / No	Indica si se puede jugar gratis o es necesario introducir monedas. **¡IMPORTANTE! Esta opción debe permanecer en “Yes” para poder usar la máquina**, ya que no cuenta con ranura para monedas.
Lista de juegos	On / Off	Puede habilitarse (“On”) o deshabilitarse (“Off”) cada juego, de forma que solo los habilitados se muestran posteriormente en el menú de juegos.
***Dip switches* de los juegos**	On / Off	La fila superior (numerada “1” a la izquierda) de opciones permite configurar los juegos, cambiando sus niveles de dificultad, velocidad, etc. Para más información, consulte el manual de la placa Jamma incluido con su máquina
Resto de opciones	No es aconsejable modificar el resto de opciones de configuración (*Cabinet, Trackball*) al aludir al diseño de la máquina en la que está instalada la placa, y que por tanto no puede cambiarse.	

Al igual que en la sección de juegos se utiliza la palanca del jugador 1P para subir o bajar entre las opciones y el botón “S1” para modificarlas.

Una vez seleccionadas las opciones, es necesario pulsar el botón “Start” para guardarlas, desconectar la máquina, devolver el conmutador 4 a su posición original, cerrar la tapa trasera y volver a encender la máquina para comenzar a jugar.

6. JUEGOS INCLUIDOS

Más de 60 juegos originales para 1 o 2 jugadores de arcades clásicos de 8 bits, incluyendo el Pac-Man y varias de sus secuelas y otros grandes éxitos como Galaxian, Donkey Kong, Frogger, Space Invaders y 1941.

Puedes ver el listado completo en http://www.krakenmachines.com/content/23-juegos-60-en-1.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130

7. SI TIENES ALGÚN PROBLEMA

Si tienes cualquier problema, consulta la sección de Manuales y Recursos en http://www.krakenmachines.com/content/10-manuales-y-recursos

O contacta con nosotros a través de cualquiera de los canales indicados en la sección http://www.krakenmachines.com/contactenos

8. ¿QUIÉNES SOMOS?

Kraken Machines es una tienda online de la empresa Amonite Labs S.L. dedicada a la venta de máquinas recreativas clásicas con juegos originales y en distintos modelos.

Amonite Labs nace en 2013 para la venta online de productos de distinta naturaleza pero con un objetivo claro: satisfacer las necesidades de nuestros clientes a través de productos de calidad cuidando al máximo todo el proceso.

OFRECER EL MEJOR PRODUCTO

Seleccionar a los mejores fabricantes de máquinas, cuidando el diseño y que los juegos sean los originales. Nos preocupamos por ofrecerte distintos modelos para que encuentres el que mejor se adapta a tu espacio y presupuesto.

CON LA AYUDA QUE NECESITES

Ofrecerte toda la información que puedas necesitar para elegir con criterio el producto que más te conviene con descripciones, fotos y vídeos completos en la web y atención por correo y teléfono para responder a cada una de tus dudas.

PARA QUE SIEMPRE ESTÉS SATISFECHO

Darte soporte posterior a tu compra para cualquier duda y posibilidad de devolver el producto si tiene un problema. Nuestro trabajo no termina cuando te vendemos una máquina sino que queremos que estés orgulloso de tenerla durante muchos años.

¡Gracias por comprar en Kraken Machines!

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130